ARGOPURO

Argopuro: Jurnal Multidisiplin Ilmu Bahasa
Vol 4 No 1 Tahun 2024.
Online ISSN: 2988-6309

L'EFFICACITÉ D'UTILISATION DE JEU BOUCHE À L'OREILLE À SMAN 19 MEDAN

Legian Putri Ningsih Panjaitan, Nurilam Harianja
Pendidikan Bahasa Prancis, Universitas Negeri Medan, Indonesia
putrilegian11@gmail.com, nurilam@unimed.ac.id

Abstract

Cette recherche vise à évaluer l'efficacité de la technique "Bouche à l'oreille" dans l'apprentissage du français pour améliorer la production orale des élèves à SMAN 19 Medan. Le problème observé est que 24 élèves sur 30 éprouvent des difficultés à parler de leurs activités quotidiennes en français, attribuées à un manque de matériel pédagogique. L'étude utilise une méthode expérimentale avec pré-test et post-test. Après avoir évalué les capacités initiales des élèves, un traitement via le jeu "Bouche à l'oreille" sur "La routine quotidienne" a été appliqué. Les résultats montrent une amélioration significative, passant d'une moyenne de 39,47 au pré-test à 84,9 au post-test. Le test N-gain a révélé une augmentation de 73 % des résultats, plaçant cette technique dans la catégorie "efficace". Ainsi, le jeu "Bouche à l'oreille" est jugé efficace pour améliorer la production orale des élèves de la classe XI.

Mots-clés : Efficacité, Bouche à oreille, Production Orale, La routine quotidiennee

Article History
Received: September 2024
Reviewed: September 2024
Published: September 2024

Plagirism Checker No 234
Prefix DOI : Prefix DOI :
10.8734/argopuro.v1i2.365
Copyright : Author
Publish by : Argopuro

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

1. Introduction

La langue est un outil de communication utilisé pour transmettre oralement des opinions ou des informations contenant certaines significations. Par conséquent, grâce au langage, nous pouvons interagir avec les autres, établir des relations sociales et mieux comprendre le monde qui nous entoure.

Il existe 7.164 langues dans le monde, dont le français, langue officielle dans 29 pays, dont le Canada, la Suisse et la Belgique. Malgré une prononciation notoirement difficile, le français a attiré des millions de personnes à travers le monde comme seconde langue. C'est pourquoi il est essentiel que le français soit enseigné dans les écoles.

Dans l'apprentissage du français, il y a qutre compétences linguistiques, à savoir : (1) lire, (2) écouter, (3) parler et (4) écrire : (1) la lecture, (2) la compréhension orale, (3) l'expression orale et (4) l'expression écrite. Parmi ces quatre compétences linguistiques, certaines sont enseignées séparément, comme c'est le cas dans les universités, et d'autres sont enseignées de manière intégrée, comme c'est le cas dans les écoles primaires et secondaires. Bien qu'il soit enseigné de manière intégrée, l'apprentissage du français dans les écoles primaires et

Argopuro: Jurnal Multidisiplin Ilmu Bahasa
Vol 4 No 1 Tahun 2024.
Online ISSN: 2988-6309

secondaires peut également être enseigné en se concentrant sur une compétence particulière dans le but de renforcer les compétences linguistiques que l'enseignant importantes.

Selon Friska (2021) L'un des facteurs affectant les résultats de l'apprentissage est le manque de compréhension du vocabulaire et de la grammaire du français par les étudiants, ainsi que leur niveau de motivation dans l'apprentissage. Certains étudiants font preuve d'enthousiasme et d'une grande motivation dans le processus d'apprentissage, tandis que d'autres se contentent de suivre le flux de l'apprentissage sans le même enthousiasme.

Sur la base des résultats des entretiens avec les professeurs de français, SMAN 19 medan a obtenu des données selon lesquelles les élèves ont encore des difficultés à parler français et pour entraîner leur capacité à parler, ils peuvent utiliser le compteur La routine quotidienne.

La routine quotidienne est l'un des mètres de langue française qui contient de nombreux concepts et qui est lié à la vie quotidienne. Le matériel décrit les activités quotidiennes telles que les activités qui “sont “, “ seront “ et ”viennent” d'être faites. Pour décrire les activités quotidiennes, les élèves doivent maîtriser un vocabulaire très varié, par exemple en ce qui concerne les objets, ainsi que les verbes qui doivent être conjugués. En outre, les élèves doivent être capables de prononcer correctement les phrases françaises.

Pour améliorer les données, un test de compétence en langue française a été effectué sur les élèves de la classe XI SMAN 19 Medan sur le sujet de la langue française La routine quotidienne.D'après les résultats du test sur le matériel La routine quotidienne, la plupart des élèves sont encore en dessous du critère de réalisation des objectifs d'apprentissage (KKTP), qui est de 75,5 %, Les observations faites par les chercheurs montrent que les enseignants continuent à utiliser un enseignement moins intéressant et à appliquer des modèles conventionnels, de sorte que les étudiants sont moins motivés et moins proactifs dans le processus d'enseignement et d'apprentissage, ce qui a un impact sur les faibles résultats de l'apprentissage du français.

Tableau 1. Données Relatives aux résultats des tests quotidiens et à la routine quotidienne de la classe XI SMAN 19 Medan 2023/2024.

No	**Classe**	**Le nombre Élèves**	**KKM**	**Les élèvesterminet (%)**	**Les élèvesne terminent pas (%)**
1	XI IPS	30	75	12 (44,44%)	20 (55,5%)

Dans le contexte des problèmes des professeurs de français à SMAN 19 Medan, les expériences d'apprentissage du français utilisant des techniques de jeu peuvent contribuer à accroître la motivation et la participation des étudiants à l'apprentissage du français. Des jeux intéressants et divertissants peuvent créer une atmosphère d'apprentissage plus détendue et éliminer l'ennui.En utilisant des jeux, les étudiants deviennent plus libres et motivés dans l'apprentissage du français, ce qui augmente leur confiance et leur créativité dans l'apprentissage du français. L'opinion citée par Lewis (Mei et Yu Jing, 2000) est conforme au concept des jeux comme moyen d'accroître la motivation et le plaisir d'apprendre. Dans ce contexte, les jeux peuvent créer une atmosphère détendue et amusante qui permet aux élèves d'être plus motivés et de participer activement au processus d'apprentissage. Cela peut aider à

Argopuro: Jurnal Multidisiplin Ilmu Bahasa
Vol 4 No 1 Tahun 2024.
Online ISSN: 2988-6309

éliminer la timidité et la peur des fautes de prononciation qui peuvent survenir chez les élèves qui apprennent le français pour la première fois.

Pour soutenir la mise en œuvre de l'apprentissage à l'aide de techniques de jeu, un apprentissage approprié est nécessaire. L'un des jeux d'apprentissage censés améliorer les compétences en français des élèves de SMAN 19 Medan est le jeu du Bouche À L'oreille.

Bouche À L'oreilleest une technique de jeu de chuchotement découverte par Widyanti. Il s'agit d'un jeu qui consiste à chuchoter un message sous la forme d'une phrase au groupe à tour de rôle. Ce jeu présente des avantages pour le développement des élèves, dont l'un est le développement du langage. (Lovita & Ismet, 2021) La méthode du jeu de la bouche à Oreille est une stratégie efficace pour développer les aspects linguistiques tels que l'écoute, l'expression orale, l'écriture et la lecture. Dans cette méthode, les apprenants écoutent et essaient d'expliquer ou de répéter ce qu'ils ont reçu et entendu. (Alviolita et al., 2020)La technique de la bouche à Oreille a pour but de rendre les enfants heureux d'être en classe, d'augmenter leur précision et d'améliorer leur réaction aux situations. En outre, cette méthode peut également améliorer l'ouïe des élèves, les aider à se concentrer et leur apprendre à parler correctement. Ainsi, La méthode du chuchotement en chaîne peut générer une atmosphère d'apprentissage énergique et amusante, et accroître l'implication active des élèves dans le processus d'apprentissage.

Le jeu “Bouche à Oreille” est également connu sous le nom de “Téléphone Arabe” ou “Chuchotements Chinois”. Dans ce jeu, plusieurs personnes forment une ligne et, tout d'abord, une personne donne un message qui doit être transmis doucement à l'oreille de la personne suivante dans la ligne. Chaque personne de la file répète le message à la personne suivante, et lorsque le message arrive au bout de la file, la dernière personne annonce ce qu'elle a entendu. Ce jeu est généralement joué pour montrer comment les messages peuvent changer radicalement lorsqu'ils sont transmis directement d'une personne à l'autre. Il est généralement utilisé comme divertissement ou pour montrer comment l'information peut être déformée au cours du processus de transmission.

Image 1. Bouche À Oreille

Le choix de la technique du jeu de la bouche à Oreille dans l'apprentissage du français repose sur deux raisons principales. 1, le jeu de la bouche à Oreille offre une variété de matériel intéressant et pertinent à utiliser dans l'apprentissage du français. 2, la technique du jeu de la bouche à Oreille comporte des étapes détaillées, hiérarchisées et systématiques, permettant un processus d'apprentissage structuré et efficace.

Ce qui distingue cette étude des trois études susmentionnées est le suivant:

1. Entre cette recherche et celle de Faridah (2013), les deux utilisent des jeux de chuchotement en chaîne et utilisent également des méthodes de recherche quantitatives. Ce qui les

Argopuro: Jurnal Multidisiplin Ilmu Bahasa
Vol 4 No 1 Tahun 2024.
Online ISSN: 2988-6309

distingue, c'est que la recherche de Faridah (2013) utilise des méthodes corrélationnelles, tandis que la présente recherche utilise des méthodes expérimentales. Une autre différence réside dans l'orientation de la recherche. La recherche menée par Faridah (2013) s'est concentrée sur l'écoute dans la classe VI de SD 010140, tandis que l'orientation de cette recherche se concentre sur la capacité d'expression orale des élèves de 11e année à SMAN 19 Medan.

2. Entre cette recherche et la recherche de Delia Putri (2019), les deux se concentrent sur l'amélioration en utilisant des techniques de jeu, mais dans sa recherche Delia Putri (2019), contrairement à cette recherche qui n'utilise qu'une seule technique de jeu, la recherche menée par Delia Putri (2019) se concentre sur l'écoute à SD 010140 bouche à Oreille technique de jeu. Une autre différence réside dans le lieu de mise en œuvre de la recherche. La recherche d'Evi Eviyanti s'est déroulée chez les élèves de l'école élémentaire de l'enseignement de la langue indonésienne, tandis que cette recherche s'est déroulée à SMN 19 Medan.
3. Cette recherche et celle de Deivi Astri (2017) utilisent toutes deux la technique du jeu de la bouche à Oreille. Ce qui les distingue est la méthode de recherche utilisée. La recherche de Deivi Astri (2017) a utilisé la méthode de développement, tandis que cette recherche a utilisé la méthode expérimentale. La recherche de Deivi Astri (2017) a obtenu des données à partir d'observations, d'entretiens et d'études documentaires. Alors que cette étude a obtenu des données à partir des résultats du pré-test et du post-test. Une autre différence réside dans la direction de la recherche. La recherche menée par Deivi Astri (2017) porte sur le développement de la littératie des élèves par le biais du jeu de la bouche à Oreille, tandis que la présente recherche porte sur la capacité d'expression orale des élèves de 11e année à SMAN 19 Medan.

Sur la base de la description ci-dessus, le chercheur est intéressé à mener une recherche avec le titre. “L'efficacité D'utilisation De Jeu Bouche À L'oreille À Sman 19 Medan”.

2. Méthodologie de la Recherche

Cette recherche est utilisée une approche quantitative descriptive. La raison de l'utilisation d'une approche quantitative est les données collectées, analysées, et conclues seront décrites sous forme quantitatives (chiffres). Conformément à l'opinion de Prasetia (Haddar 2023), une approche de recherche est l'ensemble de la méthode ou de l'activité, depuis la formulation d'un problème jusqu'à la conclusion.

La méthode de recherche utilisée est une méthode de recherche quasi- expérimentale car dans cette recherche Cette application dans le matériel de La Routine Quatideinne est testée pour améliorer les résultats d'Apprentissage dans la vie quotidienne des élèves.

Selon (Sugiyono 2019)il existe plusieurs formes de design expérimentale, à savoir pré-expérimentale, true expérimentale, factorial expérimentale et quasi- expérimentale. (Sugiyono 2019)déclare que la caractéristique de la conception quasi-expérimentale est un groupe témoin ne peut pas fonctionner pour contrôler les variables externes. La méthode quasi-expérimentale

Argopuro: Jurnal Multidisiplin Ilmu Bahasa
Vol 4 No 1 Tahun 2024.
Online ISSN: 2988-6309

utilisée est une conception de recherche one group pretest-postest design avec le schéma suivant.

Tableau 1. Conception de la recherche

O_1 X O_2

Description: O_1 : Pré-test
X : Traitement
O_2 : Post – test

(Arikunto 2013) déclare qu'un one group pretest-postest design est défini comme un groupe expérimental dont la variable dépendante est mesurée, puis reçoit un stimulus/traitement et mesure à nouveau la variable dépendante, sans aucun groupe de comparaison. Dans le concept one group pretest-postest design, la recherche est effectuée dans une seule classe expérimentale, Arikunto a déclaré que dans la recherche en sciences sociales, la classe controle ne pouvait pas être complètement contrôlée, la méthode appropriée à utiliser est one group pretest-postest design.

Lieu et Temps de la Recherche

Cette recherche sera effectuée à SMA Negeri 19 Medan qui est situé à Jl. Seruwai No.1, Sei Mati, Kec. Medan Labuhan, Medan City, North Sumatra 20253 et le temps de recherche commencera en Appril-Juillet année académique. 2023/2024.

Sujets et Objets de la Recherche

Le sujet de cette recherche est L'utilisation De La Boche A L'oraille, l'objet de cette recherche sont les élèves et les enseignants de la classe 11 IPS SMAN 19 Medan.

Population et Échantillon de Recherche

a. Population

La population de cette étude était les élèves de SMAN 19 Medan dans l'année scolaire 2023/2024. Sugiyono (2019) déclare que la population est un champ généralisé composé de : objets / sujets déterminés par les chercheurs pour étudier et ensuite tirer des conclusions.

b. Échantillon

Une technique échantillon utilisée dans cette étude est échantillon purposive sampling. L'échantillon était composé de 30 élèves de SMAN 19 Medan au cours de l'année scolaire 2023/2024.

(Sugiyono 2019) affirme que l'échantillon fait partie du nombre et des caractéristiques de la population. Si la population est grande de sorte que les chercheurs ne sont pas susceptibles d'étudier tous les éléments de la population, alors les chercheurs peuvent utiliser des échantillons prélevés dans cette population. Les conclusions étudiées peuvent être appliquées à la population.

Variable de la recherche

Les variables indépendantes et les variables dépendantes dans cette recherche sont les suivantes.

1) La variable dépendante est la Résultats de l'Apprentissage dans La Routine Quatideinne Elèves de SMAN 19 Medan.

Argopuro: Jurnal Multidisiplin Ilmu Bahasa
Vol 4 No 1 Tahun 2024.
Online ISSN: 2988-6309

2) La variable indépendante est la technique du jeu de chuchotement de la chaîne commune dans les résultats d'apprentissage de La Routine Quatideinne.(Sugiyono 2019) affirme que, théoriquement, il existe des variables indépendantes et que les variables dépendantes sont des variables qui sont influencées ou causées par l'existence de variables indépendantes.

Instruments de Données

L'instrument de collecte de données utilisé est des instruments de test, à savoir des questions pré-test et post-test. (Sugiyono 2019)déclare qu'un instrument de recherche est un outil utilisé pour mesurer les phénomènes naturels et sociaux observés. (Arikunto 2013)déclare qu'un test est une série de questions ou d'exercices ainsi que d'autres outils utilisés pour mesurer les compétences, les connaissances, les capacités ou les talents possédés par des individus ou des groupes.

Techniques d'Analyse des Données

La technique de collecte des données a été réalisée à l'aide de tests. Ces tests se présentaient sous la forme d'un pré-test et d'un post-test. Le pré-test a été conçu pour déterminer la capacité initiale des élèves à prononcer le français dans la routine qoutidienne, tandis que le post-test a été conçu pour déterminer la capacité finale des élèves après avoir reçu le traitement. Le pré-test et le post-test ont été administrés à la classe expérimentale pour déterminer le niveau des compétences de prononciation dans la routine qoutidienne en utilisant le jeu de la bouche à l'oreille.Instruments de Données.

Procédure de la Recherche

Les procedures de cette recherche est décrit comme suit :

1. Phase Pre-Expérimentale

Ce test propose aux élèves le même matériel que celui utilisé dans le test de référence. Il vise à déterminer l'atteinte des résultats d'apprentissage sur le matériel des apprenants de La Routine Quatideinne sous forme de phrases imparfaites après avoir reçu le traitement, nous constatons que l'utilisation de la méthode entraîne une amélioration du matériel de La Routine Quatideinne. Ainsi, le résultat de ce test est la référence utilisée pour déterminer la conclusion de cette expérience.

a. Pretest

L'étape initiale réalisée par le chercheur était le pré-test, à ce stade, le chercheur a préparé 10 phrases à partir des verbes de La vie quotidienne à prononcer par les étudiants afin de voir les compétences orales des étudiants, en particulier sur le matériel. Les phrases utilisées sont basées sur les verbes suivants : Se réveiller, Se Laver, S'habiller, déjeuner, Se brosses les dents, aller ā l'école, faire du sport, Dîner, Se Lever, Se devoir. Sur la base de ces phrases, le chercheur obtiendra les résultats du pré-test sur la capacité des élèves à prononcer les verbes de La vie quotidienne.

b. Traitement

Ensuite, le chercheur est entré dans la salle de classe pour présenter la technique du jeu de la bouche à l'oreille et expliquer aux élèves comment jouer, puis il a enseigné la matière relative à La vie quotidienne. À ce stade, le chercheur a également procédé à une première simulation pour jouer directement avec les élèves en leur posant cinq questions afin de vérifier si ce jeu

Argopuro: Jurnal Multidisiplin Ilmu Bahasa
Vol 4 No 1 Tahun 2024.
Online ISSN: 2988-6309

pouvait être pratiqué par les élèves ou non.puis les élèves ont été invités à jouer le jeu dans lequel ce jeu a été réalisé :

a) Le chercheur est entré dans la classe et a divisé les élèves en 5 groupes. Chaque groupe a ensuite joué devant la classe en suivant les instructions du chercheur.
b) Le chercheur avait préparé des feuilles de papier contenant des verbes de La routine qoutidienne que chaque groupe devait choisir. Chaque groupe a choisi deux des verbes à exécuter.
c) Le chercheur a appelé les groupes à s'avancer et à dire les verbes qu'ils avaient choisis, après quoi chaque élève du groupe s'est aligné pour commencer le jeu.
d) Le chercheur chuchote une phrase basée sur le verbe choisi, puis l'élève du premier rang répète la phrase qu'il a entendue à un autre ami, puis l'élève du dernier rang dit au chercheur la phrase qu'il a entendue de la bouche de son ami.
e) Le chercheur note les résultats du travail du groupe, ainsi que les autres verbes.
f) Le chercheur écrit ensuite la phrase choisie afin que chacun puisse la répéter correctement.

c. Post-test

Au stade du post-test, le chercheur est retourné dans la salle de classe pour mener l'apprentissage à l'aide du jeu de la bouche à l'oreille en divisant les élèves en 5 groupes de 6 personnes chacun. Le chercheur a ensuite préparé des feuilles de papier avec 10 verbes de la vie quotidienne, puis chaque groupe a pris 2 feuilles de papier (2 verbes la vie quotidienne) pour faire une démonstration devant la classe. Une fois que le groupe s'est présenté, le chercheur chuchote à un élève la phrase qui correspond au verbe qu'il a obtenu, puis l'élève répète la phrase à ses amis jusqu'au dernier élève. Ensuite, le dernier élève racontera au chercheur ce que tous ses amis ont entendu, puis le chercheur pourra conclure les résultats de la capacité de chaque élève à s'exprimer en français.

2. Phase finale expérimentale

Après avoir fait un pré-test et un post-test, la suite phase est la phase finale d'expérimentale. Cette phase est la phase d'achèvement de cette recherche. À cette phase, les données du prétest et du post-test sont analysées à l'aide de calculs statistiques. Les résultats de ces calculs sont utilisés pour répondre l'hypothèse, qu'elle soit acceptée ou non.

Technique d'Analyse des Données

La technique d'analyse des données est l'étape la plus décisive de la recherche, car l'analyse des données est utilisée pour conclure les résultats de la recherche. Les instruments utilisés pour simplifier le processus d'analyses des données sont le program SPSS 23 for windows. Les étapes suivies dans le recours au traitement des données statisques sont les suivantes :

1) Test de Normalité

Le test de normalité des données et un réalisé pour déterminer si la distribution des données à analyser est normale ou non. Le test de normalité utilisé était celui de *Shapiro Wilk* utilisant *SPSS 23 for Windows*. Les critères de décision dans le test de normalité sont les suivants :

Argopuro: Jurnal Multidisiplin Ilmu Bahasa
Vol 4 No 1 Tahun 2024.
Online ISSN: 2988-6309

a. Ha : les données sont normalement distribuées si la valeur de signification est supérieure à (0,000 > 0,05).

b. Ho : les données ne sont pas normalement distribuées si la valeur de signification est inférieure à (0,000 < 0,05).

Si la signification de *Shapiro Wilk* estsupérieure à α (sig>0,05), alors Ha est accepté et on peut donc affirmer que les données sont normalement distribuées.

2) Test d'Hypothèse

Le test d'hypothèse a été réalisé après le test de normalité, l'analyse se poursuit par des tests hypothèse en utilisant le test *paired t test*. Selon Arifin (2017) le test *paired sample t test* est une technique d'analyse pour comparer une variable indépendante. Indiquée par la différence entre la moyenne avant et la moyenne après avoir reçu un traitement. La formule du test *pairedsample t test* est la suivante :

$$t = \frac{x - \mu}{s/\sqrt{n}}$$

Explication :

t : coefficient t

x : moyenne de l'échantillon

μ : moyenne de population

s : standard deviation de l'échantillon

n : nombre de l'échantillon

Avec les critères de décision *paired sample t test* sur SPSS selon Arifin (2017), il existe deux approches, à savoir l'approche classique et l'approche probabiliste. Voici une explication des critères de décision :

a) Approche classique

(1) Si t compte < t table, alors Ho est accepté et Ha est rejeté.

(2) Si t compte > t table, alors Ho est rejeté et Ha est accepté.

b) Approche probabiliste, comparant les valeurs de probabilité ou de signification avec α (alpha)

(1) Si la valeur de signification ou la valeur de probabilité est > α, alors Ho est accepté donc Ha est rejeté.

(2) Si la valeur de signification ou de probabilité est < α, alors Ho est rejeté donc Ha est accepté.

L'hypothèse statisque créée pour déterminer l'efficacité de l'apprentissage est la suivante :

(a) Ho : L'apprentissage utilise les de jeu Bouche A L'oreille "ne peut pas améliorer la compétence de la production orale sur le matériel "La routine qoutidienne" en classe XI IPS SMAN 19 Medan.

(b) Ha : L'apprentissage utilise les de jeu Bouche A L'oreille "peut améliorer la compétence de la production orale sur le matériel" La routine qoutidienne" en classe XI IPS SMAN 19 Medan.

3) Tets de Gain normalisée (N-gain)

Le test de gain normalisé ou N-gain vise à fournir un aperçu des changements dans les résultats d'apprentissage entre avant et après le traitement. La formule utilisée est la suivante.

Argopuro: Jurnal Multidisiplin Ilmu Bahasa
Vol 4 No 1 Tahun 2024.
Online ISSN: 2988-6309

$$N\text{-}Gain = \frac{scores\ postest - scores\ pretest}{scores\ edéal - scores\ pretest}$$

Pour déterminer l'efficacité des médias d'apprentissage dans le domainecognitif, consultez le tableau des catégories d'efficacité moyenne sous forme de pourcentage lessuivantes.

Tableau 2. Catégories d'Efficacité

Moyenne *N-gain* (%)	**Catégorie**
80-100	Très Efficace
66-79	Efficace
56-65	Assez Efficace
40-55	Moins Efficace

Sources : Arikunto (2010)

Tableau 3. Catégorie de Score N-Gain

Score N-Gain	**Catégorie**
g > 0,7	Haut
0,3 ≤ g ≤ 0,7	Moyen
g < 0,3	Moins

Sources : Arikunto (2010

3. Résultat de la Recherche

Dans cette étude, les chercheurs ont utilisé un type de recherche expérimentale avec une conception prétest-post-test à un groupe. Pour collecter des données à l'aide de ce modèle de recherche, il existe trois moyens, à savoir (1) Pré-test : les chercheurs ont effectué un pré-test auprès des étudiants de la classe XI de IPS SMAN 19 Medan, (2) Traitement : après avoir obtenu les résultats du pré-test, le chercheur a administré un traitement aux élèves en utilisant la méthode de la bouche à l'oraille", et (3) Post-test : l'étape suivante consiste à effectuer un post-test sur l'effet de l'utilisation de la méthode donnée afin de déterminer si cette dernière peut être utilisée par les élèves ou non.

Pour compléter les données de la recherche, six étapes doivent être testées, à savoir (1) pré-test, (2) Traitement, (3) post-test L'explication de la description de chaque partie est comme suit :

Pré-test

Le pré-test est la première activité de cette recherche. La première activité menée dans cette recherche a eu lieu dans la classe XI IPS de SMAN 19 Medan. Le pré-test a été réalisé le 9 avril 2024. Ce test est nécessaire comme point de référence pour évaluer l'amélioration des résultats du processus d'apprentissage des élèves. Le pré-test a été réalisé auprès de 30 élèves en utilisant un instrument de test consistant à préparer 10 phrases à partir des verbes liés à "La Routine

Argopuro: Jurnal Multidisiplin Ilmu Bahasa
Vol 4 No 1 Tahun 2024.
Online ISSN: 2988-6309

Quotidienne" pour être prononcées par les élèves afin d'évaluer leur capacité de prononciation, en particulier sur le sujet "La Routine Quotidienne". les phrases se présentent sous la forme suivante :

1) Se laver: Après ça, je me lave pour me rafraîchir.
2) S'habiller: Puis, je m'habille avant de prendre mon petit-déjeuner.
3) Déjeuner: Je déjeune avec ma famille dans la salle à manger.
4) Se brosser les dents: Ensuite, je me brosse les dents pour garder ma bouche propre.
5) Aller à l'école: Après, je vais à l'école à pied ou en bus.
6) Faire du sport: L'après-midi, je fais du sport avec mes amis au terrain
7) Dîner: Le soir, je dîne avec ma famille avant de faire mes devoirs.
8) Se lever: Je me lève tôt pour commencer la journée du bon pied.
9) Faire ses devoirs: Enfin, je fais mes devoirs avant de me coucher.

Les résultats du pré-test effectué auprès des élèves de la classe XI IPS concernant leur capacité à comprendre le matériel ont permis d'obtenir les données suivantes.

Description de la valeur:

- 90 – 100 : Très haut
- 80 – 89 : Haut
- 70 – 79 : Moyen
- 55 – 69 : Moins
- 0 – 54 : Très moins

D'après les résultats du pré-test, une trentaine d'élèves n'ont pas atteint le score de passage. Le score le plus bas obtenu par les étudiants est de 20, tandis que le score le plus élevé est de 90. Le score moyen obtenu par les étudiants montre que la capacité à réaliser des activités quotidiennes en français est encore très faible, puisqu'elle est de 35,14

Résultatsdu Traitement

À l'étape de l'expérimentation, le chercheur a fourni le matériel et a expliqué le jeu "Bouche à l'oreille" aux élèves. Le traitement a été mené pendant deux réunions.

- Première Réunion :

La première réunion a eu lieu le 15 juillet 2024. Pendant cette première réunion, le chercheur est entré dans la classe XI IPS en saluant d'abord et en demandant comment se sentaient les élèves. Après l'ouverture, le chercheur a communiqué les buts et objectifs de la réunion, à savoir la mise en œuvre du traitement comme une étape de la recherche menée par le chercheur. Ensuite, le chercheur a présenté le jeu utilisé dans la recherche, qui est "Bouche à l'oreille". Le chercheur a expliqué qu'il s'agit d'un jeu qui peut aider les élèves à améliorer leur prononciation en français sur le sujet "La Routine Quotidienne". Dans le jeu "Bouche à l'oreille", les élèves peuvent évaluer leurs compétences orales en pratiquant la parole. Le chercheur a expliqué aux élèves que la discussion se limiterait aux activités quotidiennes telles que: Se réveiller, Se laver, S'habiller, Déjeuner, Se brosser les dents, Aller à l'école, Faire du sport, Dîner, Se lever, Faire ses devoirs.

Argopuro: Jurnal Multidisiplin Ilmu Bahasa
Vol 4 No 1 Tahun 2024.
Online ISSN: 2988-6309

Ensuite, le chercheur a expliqué aux élèves qu'il y aurait une interaction facile entre les élèves et le chercheur pour jouer au jeu "Bouche à l'oreille". Dix verbes seront choisis par chaque chef de groupe pour le jeu "Bouche à l'oreille", puis le groupe informera le chercheur afin que le chercheur puisse fournir une phrase en la chuchotant au chef du groupe. Le chef de groupe chuchotera ensuite à l'élève derrière lui, et ainsi de suite, jusqu'au dernier élève qui doit dire au chercheur la phrase qu'il a entendue de son équipe. Une fois que le dernier élève a prononcé la phrase entendue, le chercheur écrira la phrase correcte au tableau et demandera à chaque élève de prononcer correctement la phrase inscrite au tableau.

Dans cette réunion, le chercheur a essayé de rafraîchir les connaissances des élèves sur le sujet "La Routine Quotidienne". Le chercheur a demandé aux élèves d'ouvrir le livre qui avait été enseigné par l'enseignant. Le chercheur a expliqué aux élèves comment raconter des activités quotidiennes en français. Ensuite, le chercheur a interagi avec l'un des élèves en lui demandant quelles activités il faisait à l'école, pour voir si l'élève comprenait ou non ce que demandait le chercheur. L'élève, au début, ne savait pas ce que demandait le chercheur. Mais finalement, l'élève a compris car il a vu le chercheur poser des questions avec des gestes corporels.

Image 5. Traitement de La Première Réunion

Après la présentation du matériel, le chercheur a demandé aux élèves d'écrire le matériel dans leurs cahiers. Le chercheur n'a pas oublié de demander aux élèves de pratiquer le jeu lorsque ils ne comprenaient pas. Dans ce premier traitement, le chercheur a clôturé la réunion en remerciant les élèves et en leur donnant de la motivation pour qu'ils étudient bien en classe. Enfin, le chercheur a quitté la classe.

- Deuxième Réunion :

La deuxième réunion a eu lieu le 16 juillet 2024. Lors de cette deuxième réunion, les activités ont commencé de la même manière, en ouvrant la réunion par des salutations et en demandant comment allaient les élèves. Le chercheur a également expliqué l'objectif de cette deuxième réunion, qui n'était pas très différent de la première. Cependant, dans ce deuxième traitement, le chercheur a invité les élèves à jouer directement au jeu. Le chercheur a aussi rappelé qu'il y aurait une interaction facile entre les élèves et le chercheur. Dix verbes seront utilisés pour le jeu.Pendant le processus mené dans la classe XI IPS, le chercheur n'était pas accompagné par l'enseignant. C'est pourquoi la classe était assez propice, avec 30 élèves et le chercheur. Cependant, lorsque le chercheur a expliqué, les élèves se sont concentrés sur cette explication.

Post-test

Le post-test est la dernière activité de cette recherche. La dernière action menée dans le

Argopuro: Jurnal Multidisiplin Ilmu Bahasa
Vol 4 No 1 Tahun 2024.
Online ISSN: 2988-6309

cadre de cette recherche a eu lieu dans la classe XI IPS. L'activité de post-test aura lieu le 8 août 2024. Ce test est nécessaire pour observer les améliorations dans les résultats du processus d'apprentissage des élèves. Le post-test a été réalisé auprès de 30 élèves à l'aide d'un instrument de test demandant aux élèves de décrire leurs activités quotidiennes à l'oral après avoir reçu un traitement utilisant le jeu "Bouche à l'oreille".Lors de cette réunion de post-test, le chercheur est entré dans la classe XI IPS en saluant d'abord et en demandant comment se sentaient les élèves. Après l'ouverture, le chercheur a expliqué aux élèves que cette réunion était la dernière activité de la recherche. Le chercheur a rappelé aux élèves de ne pas ouvrir leurs livres sur "La Routine Quotidienne". Tout ce qui sera demandé par le chercheur concerne le matériel qui a été donné et expliqué lors des réunions de traitement précédentes.Ensuite, le chercheur a préparé l'équipement, notamment une caméra. Le chercheur a demandé aux élèves de ne pas faire de bruit afin que l'enregistrement soit clairement audible. Après cela, le post-test a commencé.

Pour déterminer la compétence finale en production orale des élèves de la classe XI IPS en utilisant le jeu, le post-test a été réalisé avec les mêmes verbes que ceux du pré-test, c'est-à-dire sur le thème de "la routine quotidienne". Les notes des élèves sont les suivantes.

Description de la valeur:

- 90 – 100 : Très haut
- 80 – 89 : Haut
- 70 – 79 : Moyen
- 55 – 69 : Moins
- 0 – 54 : Très moins

Sur la base des résultats du post-test, on peut constater que le score le plus bas obtenu par les étudiants est de 70, tandis que le score le plus haut obtenu par les étudiants est de 95. Sur 30 étudiants, 3 (10%) n'ont pas obtenu un score complet. Le score moyen global obtenu par les élèves dans le post-test est de 84,74, ce qui montre que le score de réussite est supérieur à la norme de réussite spécifiée, qui est de 75. Ce résultat descriptif signifie qu'il y a un changement dans les résultats d'apprentissage après que les élèves ont utilisé la méthode de la boche à l'oreille dans l'apprentissage.

- Résultats des test Normalité

Le test de normalité des données et un réalisé pour déterminer si la distribution des données à analyser est normale ou non. Le test de normalité utilisé était celui de *Shapiro Wilk* utilisant *SPSS 23 for Windows*. Les résultats obtenus sont les suivants.

Tableau 4. Résultats des test Normalité

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
kempuanberbicara	0,166	30	0,033	0,935	30	0,068

Sur la base du tableau, la normalité des données obtenue par le test de Shapiro Will est de 0,048, ce qui est supérieur à 0,05 ; on peut donc conclure que les données sont normalement distribuées.

Argopuro: Jurnal Multidisiplin Ilmu Bahasa
Vol 4 No 1 Tahun 2024.
Online ISSN: 2988-6309

- Résultats des tests d'hypothèse

Sur la base de résultats du pre-test et du post-test, un test de corrélation a été réalisé a l'aide de l'application statistique *SPSS* pour prouver l'hypothèse de cette recherche. Les résultats obtenus sont les suivants.

Tableau 5. Résultats des tests d'hypothèse

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Interval of the Lower	Upper			
Pair 1	kempuanberbicara - pretest	45,43333	16,07243	2,93441	39,43179	51,43488	15,483	29	0,000

Sur la base des données obtenues, la valeur sig par le test t à un échantillon est de 0,000, elle est donc plus petite que la valeur sig (0,005), on peut donc conclure que Ha est acceptée. Ce qui signifie que les données sur les résultats d'apprentissage des étudiants ayant suivi la méthode de la boche à l'oreille sont supérieures au KKM de 75.

- Résultats N-Gain du pré-test et post-test.

La technique N-Gain est une méthode d'analyse des données utilisée pour évaluer et mesurer l'amélioration des résultats d'apprentissage. Le score N-Gain permet d'évaluer l'efficacité d'un traitement particulier dans une étude. Le test N-Gain est réalisé en calculant la différence entre les scores du pré-test et du post-test. En connaissant la différence entre les scores du pré-test et du post-test, ou le score de gain, nous pouvons déterminer si la méthode appliquée est efficace ou non. La valeur N-Gain est calculée sur la base de la comparaison des scores du pré-test et du post-test.

Tableau 6. Résultats des tests N-Gain

Argopuro: Jurnal Multidisiplin Ilmu Bahasa
Vol 4 No 1 Tahun 2024.
Online ISSN: 2988-6309

Des Étudiants	Pre-test	post-test	posttest_kurang_pretest	skor_ideal_kurang_pretest	Ngain_skor	Ngain_persen
ETD-AD01	30	80	50	70	71	71.43%
ETD-AR02	20	85	65	80	81	81.25%
ETD-ARR03	25	90	65	75	87	86.67%
ETD-AZ04	40	85	45	60	75	0.75
ETD-DRAT05	35	80	45	65	69	69.23%
ETD-DKD06	28	80	52	72	72	72.22%
ETD-DMS07	32	85	53	68	78	77.94%
ETD-POSM08	25	80	55	75	73	73.33%
ETD-DF09	30	85	55	70	79	78.57%
ETD-EPP10	27	85	58	73	79	79.45%
ETD-GGS11	75	80	5	25	20	0.20
ETD-HVMS12	30	85	55	70	79	78.57%
ETD-HS13	34	90	56	66	85	84.85%
ETD-HS14	31	90	64	69	93	92.75%
ETD-HA15	30.00	85	55	70	79	78.57%
ETD-IAS16	60.00	90	30	40	75	0.75
ETD-KIP17	40.00	95	55	60	92	91.67%
ETD-KHG18	30	90	60	70	86	85.71%
ETD-MFM19	45	79	34	55	62	61.82%
ETD-MTRP20	32	89	57	68	84	83.82%
ETD-N21	75	87	12	25	48	48.00%
ETD-NAS22	40	87	47	60	78	78.33%
ETD-NSS23	45	90	45	55	82	81.82%
ETD-PAN24	50	90	40	50	80	80.00%
ETD-RN25	55	95	40	45	89	88.89%
ETD-RA26	70	75	5	30	17	16.67%
ETD-SFS27	45	75	30	55	55	54.55%
ETD-SS28	40	75	35	60	58	58.33%
ETD-TUP29	35	80	45	65	69	69.23%
ETD-YCN30	30	80	50	70	71	71.43%
	35.14	84.74	45.44	60.54	72	73

Tableau 6. Descriptive Statistics

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_score	30	0,17	0,93	0,7217	0,17897
Ngain_persen	30	16,67	92,75	72,1703	17,89730
Valid N (listwise)	30				

Dans le tableau ci-dessus, la première colonne contient les résultats du pré-test, avec un score moyen de 35,14. La colonne suivante est le résultat du post-test, avec une valeur moyenne de 84,74. Vient ensuite la colonne de la différence entre le post-test et le pré-test, dont la valeur moyenne est de 45,44. Pour trouver le N-gain, nous avons également besoin de données sur la différence entre la valeur idéale et les résultats du pré-test dans la quatrième colonne avec une valeur moyenne de 60,54. Ainsi, le pourcentage de N-gain obtenu à partir des données du pré-

Argopuro: Jurnal Multidisiplin Ilmu Bahasa
Vol 4 No 1 Tahun 2024.
Online ISSN: 2988-6309

test et du post-test est de 73%. Confirmant le tableau du pourcentage de la valeur moyenne dans la catégorie de moyen des supports d'apprentissage au chapitre III, une augmentation de 70-79 est incluse dans la catégorie efficace. Sur la base des données analysées, on peut conclure que le jeu “De Jeu Bouche À L'oreille”est très efficace pour améliorer la compétence de production orale sur le matériel ” La routine qoutidienne” des étudiants de la classe XI de IPS SMAN 19 Medan.

4. Discussion

Conformément aux résultats de l'étude, il existe des différences dans les résultats d'apprentissage des étudiants de SMAN 19 Medan sur le matériel "La routine quotidienne" en français avant et après le traitement. Ceci est confirmé par les résultats du test de normalité. Avant le traitement, un pré-test de la capacité de production orale dans "La routine quotidienne" a été effectué. Le résultat du pré-test a montré la capacité initiale des étudiants. Les résultats du pré-test ont montré que les compétences en production orale des élèves de la classe XI IPS étaient très faibles. Le score moyen des élèves au pré-test était de 35,14. Ce score est encore loin du critère de complétude.

La première étape a consisté à réaliser le pré-test à SMAN 19 Medan le 9 avril 2024. La question du pré-test devait servir de référence pour évaluer l'amélioration des résultats d'apprentissage des étudiants. Le pré-test a été mené auprès de 30 étudiants en utilisant un instrument de test consistant à préparer 10 phrases basées sur des verbes liés à "La Routine Quotidienne" à prononcer par les étudiants afin d'évaluer leurs compétences en matière de prononciation, en particulier sur le matériel de "La Routine Quotidienne". Les phrases sont les suivantes :

1) Se laver: Après ça, je me lave pour me rafraîchir.
2) S'habiller: Puis, je m'habille avant de prendre mon petit-déjeuner.
3) Déjeuner: Je déjeune avec ma famille dans la salle à manger.
4) Se brosser les dents: Ensuite, je me brosse les dents pour garder ma bouche propre.
5) Aller à l'école: Après, je vais à l'école à pied ou en bus.
6) Faire du sport: L'après-midi, je fais du sport avec mes amis au terrain
7) Dîner: Le soir, je dîne avec ma famille avant de faire mes devoirs.
8) Se lever: Je me lève tôt pour commencer la journée du bon pied.
9) Faire ses devoirs: Enfin, je fais mes devoirs avant de me coucher.

La deuxième réunion a eu lieu le 16 juillet 2024. Lors de cette deuxième réunion, les activités ont commencé de la même manière, en ouvrant la réunion par des salutations et en demandant comment allaient les élèves. Le chercheur a également expliqué l’objectif de cette deuxième réunion, qui n’était pas très différent de la première. Cependant, dans ce deuxième traitement, le chercheur a invité les élèves à jouer directement au jeu. Le chercheur a aussi rappelé qu'il y aurait une interaction facile entre les élèves et le chercheur. Dix verbes seront utilisés pour le jeu.Pendant le processus mené dans la classe XI IPS, le chercheur n’était pas accompagné par l’enseignant. C'est pourquoi la classe était assez propice, avec 30 élèves et le chercheur. Cependant, lorsque le chercheur a expliqué, les élèves se sont concentrés sur cette

explication Le post-test est la dernière activité de cette recherche. La dernière action menée dans le cadre de cette recherche a eu lieu dans la classe XI IPS. L'activité de post-test aura lieu le 8 août 2024. Ce test est nécessaire pour observer les améliorations dans les résultats du processus d'apprentissage des élèves. Le post-test a été réalisé auprès de 30 élèves à l'aide d'un instrument de test demandant aux élèves de décrire leurs activités quotidiennes à l'oral après avoir reçu un traitement utilisant le jeu "Bouche à l'oreille".Lors de cette réunion de post-test, le chercheur est entré dans la classe XI IPS en saluant d'abord et en demandant comment se sentaient les élèves. Après l'ouverture, le chercheur a expliqué aux élèves que cette réunion était la dernière activité de la recherche. Le chercheur a rappelé aux élèves de ne pas ouvrir leurs livres sur "La Routine Quotidienne". L'augmentation des résultats entre le pré-test et le post-test est en moyenne de 73%. On peut conclure que la compétence de production orale sur le matériel "La routine Quotidienne" a augmenté après le traitement et l'utilisation du jeu "Bouche à l'oreille".

Bibliographie

Alviolita, R., & Arisandy, D. (2020). Peningkatan Ketrampilan Menyimak Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Permainan Bisik Berantai. Jurnal Ilmiah Psyche, 14(2), 115-126.

Aleksandrzak (2011). 2011. "Problems and Challenges in Teaching and Learning

Arikunto. 2013. Manajemen Penlitian. Rineka.

Dewi, N. K. A. K., Suarni, N. K., & Agung, A. A. G. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Cooverative Script Melalui Permainan Bisik Berantai Untuk Meningkatkan Perkembangan Berbahasa Pada Anak Di Tk Dharma Kumara Sunantaya Tabanan. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, 2(1).

Diana, R. Project Based Learning dalam Belajar Bahasa Prancis. In Prosiding Seminar Nasional Pendididkan.

Faridah, F., & Halidjah, S. (2013). Peningkatan Kemampuan Menyimak Menggunakan Teknik Permainan Berbisik Berantai di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 19 Sungai Pinyuh. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK), 2(6).

Harianja, Nurilam, Tengku Ratna Soraya, and Hesti Fibriasari. "Development of interactive multimedia on learning descriptive text for French learners in North Sumatra." *Britain International of Linguistics Arts and Education (BIoLAE) Journal* 3.1 (2021): 88-100.

Kusantini. n.d. "Permainan Berbisik Berantai." *Education* 3: 86.

Lovita & Ismet, 2021. " Permaianan Berbisik Berantai." (Journal of Childhood Education 5 (E-ISSN), 2598-2184 (P-ISSN): 107–16

Mulyadi, S., 2004. Bermain dan Kreativitas Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain). Papas Sinar Sinanti : Jakarta

Permainan. 200AD. "Mei et Yujing." Education.

Putri, D. (2019). Penerapan Metode Game Bisik Berantai Dalam Meningkatakan Keterampilan Menyimak Pada Siswa Sekolah Dasar. Indonesian Journal

Argopuro: Jurnal Multidisiplin Ilmu Bahasa
Vol 4 No 1 Tahun 2024.
Online ISSN: 2988-6309

Slamet, S., & Astuti, W. (2015). Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Anak Kelompok B Dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Pesan Berantai Di TK Pertiwi III Sawahan, Ngemplak, Boyolali Tahun Pelajaran 2014/2015 (Doctoral dissertation, Universitas MUhammadiyah Surakarta).

Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Kuantitatif. Bandung Alfabeta.

Sudono, Anggani, Sumber Belajar dan Alat Permainan, Jakarta: Grasindo, 2000.

Sujiono. 2009. "Pengertian Bermain." *Education*.

Saleh, R. A. R. (2023). Pengaruh Metode Games Terhadap Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas V di SDI Japing Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa.

Tagliante (2005 : 115). 2005. "Tagliante (2005 : 115)." *Education*, 115.

Rambe, R. N., Rahmadani, A., Utami, P., Masriana, M., Ritonga, Y., & Marcela, R. (2023). Efektivitas Metode Bisik Berantai dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak di Kelas 6 SD 010140. TSAQOFAH, 3(4), 577-584.